

DESIGN AS STRATEGY CASE STUDIES

- PART 3: FINALE

STUDI KASUS DESAIN SEBAGAI STRATEGI – BAGIAN 3: FINAL

PROLOGUE

JSDIS Volume 6, Edition 2 concludes the exploration of Design as Strategy case studies that began in Volume 5. This issue is a special edition linked to the National Seminar on Social Design (SNDS) (<https://snds.uph.edu/>, <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>) and the International Conference on Social Design (ICSD) (<https://ojs.uph.edu/index.php/ICSD/index>), both organized by the Faculty of Design at Universitas Pelita Harapan (UPH) on September 4-5, 2024. The themes of SNDS and ICSD 2024 align with the discussion topic of JSDIS Volume 5, focusing on Design as Strategy, and feature three sub-themes: Body of Knowledge, Innovation, and Contribution to Social Change.

PROLOG

JSDIS Vol. 6 Edisi 2 adalah bagian final dari pembahasan studi-studi kasus Desain sebagai Strategi yang dimulai sejak JSDIS Vol. 5. JSDIS Vol. 6 Edisi 2 ini juga merupakan edisi khusus yang berkelindan dengan pelaksanaan Seminar Nasional Desain Sosial (SNDS) (<https://snds.uph.edu/>, <https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>) dan International Conference on Social Design (ICSD) (<https://ojs.uph.edu/index.php/ICSD/index>) yang dilaksanakan oleh Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH) pada tanggal 4-5 September 2024 tahun lalu. Tema SNDS dan ICSD 2024 berkesesuaian dengan tema pembahasan JSDIS Vol. 5, yaitu: Desain sebagai Strategi, dengan 3 sub tema bahasan: Dasar Keilmuan, Inovasi dan Kontribusi pada Perubahan Sosial.

The SNDS and ICSD 2024 produced a total of 110 papers on Design as Strategy. The distribution of these papers and their presenters is as follows:

1. Themes:

- a. 13 papers on Body of Knowledge.
- b. 47 papers on Innovation.
- c. 50 papers on Contributions to Social Change.

2. Countries and International Educational Institutions:

- a. School of Architecture, College of Design, Construction and Planning, University of Florida, United States.
- b. Keio Media Design, Graduate School of Media Design, Keio University, Japan.
- c. Singapore Polytechnic.
- d. Product Design, National Institute of Design, India.

3. National Educational Institutions:

- a. *Faculty of Creative Industries, Ciputra University, Surabaya.*
- b. *Architecture Study Program, Pembangunan Jaya University, South Tangerang.*
- c. *Faculty of Architecture and Design, Duta Wacana Christian University, Yogyakarta.*
- d. *Faculty of Fine Arts and Design, Sebelas Maret University (UNS), Surakarta.*
- e. *Faculty of Design and Creative Industries, Esa Unggul University, Jakarta, and*
- f. *Faculty of Design, Pelita Harapan University, as the host institution.*

SNDS dan ICSD 2024 menghasilkan 110 makalah Desain sebagai Strategi, dengan sebaran makalah dan pemakalah berdasarkan:

1. Tema:

- a. 13 makalah Dasar Keilmuan,
- b. 47 makalah Inovasi dan
- c. 50 makalah Kontribusi pada Perubahan Sosial.

2. Negara dan Institusi Pendidikan Internasional:

- a. School of Architecture, College of Design, Construction and Planning, University of Florida, Amerika Serikat,
- b. Keio Media Design, Graduate School of Media Design, Keio University, Japan,
- c. Singapore Polytechnic, dan
- d. Product Design, National Institute of Design, India.

3. Institusi Pendidikan Nasional:

- a. *Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra, Surabaya.*
- b. *Program Studi Arsitektur, Universitas Pembangunan Jaya, Tangerang Selatan,*
- c. *Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta,*
- d. *Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret (UNS), Surakarta,*
- e. *Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta, dan*
- f. *Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan sebagai tuan rumah.*

In JSDIS Vol. 6, Edition 1, seven selected papers from SNDS and ICSD 2024 illustrate the breadth of the Design as Strategy discourse, featuring case studies aligned with the Design as Strategy sub-themes:

1. As an enhancement of Body of Knowledge:

- a. The role of digital media in contemporary culture is discussed through a phenomenological perspective (McLuhan in Friesen, 2011; Moustakas, 1994; Sugiharto, 2019) by Zulkarnain (2024) from the Visual Communication Design Department, Faculty of Design, Pelita Harapan University.
- b. The use of Artificial Intelligence (AI) to enhance the quality of perspective effects for creating elegant design compositions is explored (Yao et al., 2022) on one of the popular social media platforms (Zeng et al., 2021) by Kholis,

Budi, and Nurcahyanti (2024) from the Faculty of Fine Arts and Design, Sebelas Maret University, UNS, Surakarta.

- c. A strategy to enhance the sensory experience of Generation Z is presented (Gen Z Statistic, 2023) through the design of multi-sensory social spaces (Lupton & Lipps, 2018) by Edgar, Srinaga, and Thiodore (2024) from the Architecture Department, Faculty of Design, Pelita Harapan University, Tangerang.
- d. The exploration of the sense of place (Steele, 1981) through a critical analysis of physical factors and user behavior (Han & Hyun, 2020) is discussed by Aiko, Lee, and Anggraini (2024) from the Interior Design Department, Faculty of Creative Industry, Ciputra University, Surabaya.

These four papers illustrate the diversity of scientific backgrounds: Visual Communication Design, Art, Architecture, and Interior Design. What stands out about these studies, which aim to enrich the body of knowledge discourse of their respective fields, is their emphasis on the role of media and digital space, particularly in relation to Artificial Intelligence (AI). The sub-theme of technology-based design innovation plays a crucial role in enhancing the body of knowledge of Design as Strategy.

2. As a form of Innovation:

- a. Design Practice: This refers to the strategy employed by design consultancy firms to implement their design principles through a creative approach. This concept is discussed by Coleman (2002) and Sternberg (2002), as referenced by Rudi and Wiradinata (2024) from the Interior Design Department, Faculty of Design, Pelita Harapan University, Tangerang.
- b. Pedagogical: This involves the creation of engaging and interactive learning media for teaching Basic Mathematics at the Elementary School level. This idea was examined by Nasaruddin (2015) and discussed by Trissenda, Mahendra, and Harjani (2024) from the Product Design, Department, Faculty of Architecture and Design at Duta Wacana Christian University, Yogyakarta.
- c. Technology: point 1 above states that technology-based design innovation is evidenced by two main aspects: (1) the role of digital media in cultural transformation, particularly within popular culture, and (2) the utilization of AI to enhance design quality.

Innovation in design as a strategy fosters changes in design practices and educational approaches, driven primarily by the rapid advancement of current technological developments.

3. As a Contribution to Social Change:

- a. Enhancing children's creativity by utilizing local community skills through a participatory design approach, as discussed by Widyastuti, Fuad, and Susanto (2024) from the Faculty of Design and Creative Industry, Esa Unggul University, Jakarta (Ferguson & Candy, 2014).

- b. Creating engaging and interactive learning materials, as mentioned in point 2 above, also represents a Design Strategy aimed at promoting social change.

Pada JSDIS Vol. 6 Edisi 1 telah dibahas 7 makalah pilihan dari SNDS dan ICSD 2024 untuk menunjukkan keluasan diskursus Desain sebagai Strategi, dengan studi kasus-studi kasus sesuai sub-tema Desain sebagai Strategi:

1. Sebagai pengayaan Dasar Keilmuan:

- a. Peran media digital dalam budaya kontemporer (McLuhan dalam Friesen, 2011) melalui cara pandang fenomenologis (Moustakas, 1994; Sugiharto, 2019) yang dibahas oleh Zulkarnain (2024) dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan.
- b. Penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) untuk meningkatkan kualitas efek perspektif guna mendapatkan komposisi desain yang elegan (Yao dkk., 2022) pada salah satu media sosial populer (Zeng dkk., 2021) yang dibahas oleh Kholis, Budi dan Nurcahyanti (2024) dari Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, UNS, Surakarta.
- c. Strategi meningkatkan pengalaman sensori Gen Z (Gen Z Statistic, 2023) melalui perancangan ruang sosial multi sensori (Lupton & Lipps, 2018) yang dibahas oleh Edgar, Srinaga, Thiodore (2024) dari Program Studi Arsitektur, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang.
- d. *Eksplorasi sense of place* (Steele, 1981) melalui analisis kritis terhadap faktor fisik dan perilaku penggunaannya (Han & Hyun, 2020) yang dibahas oleh Aiko, Lee, Anggraini (2024) dari Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra, Surabaya.

Ke-4 makalah ini memperlihatkan keragaman latar belakang keilmuan: Desain Komunikasi Visual, Seni, Arsitektur dan Desain Interior. Hal yang paling menarik dari ke-4 makalah yang bertujuan memperkaya diskursus dasar keilmuan dari masing-masing bidang keilmuan di atas adalah dengan mengedepankan peran media dan ruang digital hingga *Artificial Intelligence* (AI). Irisan sub-tema inovasi desain berbasis teknologi menjadi bagian penting pengayaan dasar keilmuan Desain sebagai Strategi.

2. Sebagai bentuk Inovasi:

- a. Praktik Desain: Strategi kantor konsultan desain dalam menerapkan prinsip desainnya melalui pendekatan kreatif (Coleman, 2002; Sternberg, 2002) yang dibahas oleh Rudi dan Wiradinata (2024) dari Program Studi Desain Interior, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang.
- b. Pedagogis: Perancangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mata Pelajaran Matematika Dasar tingkat Sekolah Dasar (SD) (Nasaruddin, 2015) yang dibahas oleh Trissenda, Mahendra dan Harjani (2024) dari Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain,

Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta.

- c. Teknologi: Seperti yang telah disampaikan pada poin 1, inovasi desain berbasis teknologi ditunjukkan melalui: (1) peran media digital dalam transformasi budaya, khususnya dalam ranah budaya populer, dan (2) penggunaan AI untuk peningkatan kualitas desain.

Inovasi dalam Desain sebagai Strategi mendorong terjadinya perubahan praktik dan pedagogis desain dengan mesin pendorong utama perubahan tersebut adalah akselerasi perkembangan teknologi kiwari.

3. Sebagai bentuk Kontribusi pada Perubahan Sosial:

- a. Peningkatan proses kreatif anak-anak menggunakan keterampilan khas komunitas lokal melalui pendekatan desain partisipatif (Ferguson & Candy, 2014) yang dibahas oleh Widyastuti, Fuad, dan Susanto (2024) dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta.
- b. Perancangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif seperti yang telah ditunjukkan pada poin 2 di atas juga merupakan wujud bentuk Desain sebagai Strategi untuk mendorong terjadinya perubahan sosial.

Building on the intriguing findings discussed in JSDIS Vol. 6 Edition 1, and to further enrich and expand the discourse on Design as Strategy, JSDIS Vol. 6 Edition 2 will present a discussion of seven additional selected papers from SNDS and ICSD 2024:

1. As an enhancement of Body of Knowledge:

- a. *Indrajaya and Kiatama from the Visual Communication Design Department at the Faculty of Design, Pelita Harapan University in Tangerang discuss the visualization of the toxic impacts of masculinity (Flood, 2023). They use the design of a Diorama with Metaphor (DeGuzman, 2024) as a critique of the patriarchal system.*
- b. *Wijaya and Sukmajati from the Architecture Department at the Faculty of Technology and Design, Pembangunan Jaya University in South Tangerang, explore efforts to revitalize villages into creative educational tourism areas (Bodger, 1998; Richards et al., 2019).*
- c. *Halim, Nur, and Mahendra from the Product Design Department at the Faculty of Architecture and Design, Duta Wacana Christian University in Yogyakarta, discuss product design inspired by the revitalization of tradition (Hidayat et al., 2017) and utilize the ATUMICS method (Nugraha, 2012).*

2. As a form of Innovation:

- a. *Fatihaturrizky and Ardianto from the Visual Communication Design Department at the Faculty of Fine Arts and Design, Sebelas Maret University, Surakarta, examined the use of social media as a campaign medium for environmentally friendly economic activities aimed at community empowerment (Ardiansah and Maharani, 2020; Ardhani and Ardianto, 2022;*

Ministry of Environment and Forestry, 2021).

- b. Lam and Liman from the Product Design Department at the Faculty of Design, Pelita Harapan University, Tangerang, discussed the design of mobile applications, focusing on UI/UX considerations (Design Disciplin, 2022) and gamification (Jusuf, 2016) for teaching puberty to children in grades 4-6 of elementary school (Rogol and Roemmich, 2002).*
- c. Tamsil et al. from the Visual Communication Design Department at the Faculty of Creative Industries, Ciputra University, Surabaya, explored visual identity design (Wardana, 2021; Arief et al., 2021) for digital promotional media targeting tourist villages, emphasizing the promotion of local traditions, cuisine, and natural scenery (Krisnawati, 2021).*

3. As a Contribution to Social Change:

Katoppo et al. from the Faculty of Design at Pelita Harapan University, Tangerang, discuss the rapid design prototyping process aimed at urban village communities in need. This work is part of applying social design innovation (Brown and Wyatt, 2010; IDEO, 2015) for community empowerment (Katoppo, 2017 & 2018).

Melanjutkan temuan-temuan menarik pada pembahasan JSDIS Vol. 6 Edisi 1 di atas, serta sebagai demonstrasi pengayaan dan perluasan berkelanjutan dari diskursus Desain sebagai Strategi, maka pada pembahasan JSDIS Vol. 6 Edisi 2 kali ini, akan dibahas 7 makalah pilihan lainnya dari SNDS dan ICSD 2024, yaitu:

1. Sebagai pengayaan Dasar Keilmuan:

- a. Indrajaya dan Kiatama dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, membahas visualisasi dampak toksik maskulinitas (Flood, 2023) melalui perancangan Diorama dengan majas Metafora (DeGuzman, 2024) sebagai kritik terhadap sistem patriarki.*
- b. Wijaya dan Sukmajati dari Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi dan Desain, Universitas Pembangunan Jaya, Tangerang Selatan, membahas upaya revitalisasi kampung menjadi area wisata kreatif edukasi (Bodger, 1998; Richards, dkk., 2019).*
- c. Halim, Nur, dan Mahendra dari Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, Yogyakarta, membahas desain produk yang berangkat dari revitalisasi tradisi (Hidayat, dkk., 2017) dengan menggunakan metode ATUMICS (Nugraha, 2012).*

2. Sebagai bentuk Inovasi:

- a. Fatihaturrizky dan Ardianto dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, membahas tentang perancangan media sosial sebagai media kampanye (Ardiansah dan Maharani, 2020; Ardhani dan Ardianto, 2022) untuk kegiatan ekonomi ramah lingkungan dengan sasaran pemberdayaan masyarakat (Kementerian Lingkungan dan Kehutanan, 2021).*

- b. Lam dan Liman, dari Program Studi Desain Produk, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, membahas desain aplikasi mobile dengan pertimbangan UI/UX (Design Disziplin, 2022) dan gamification (Jusuf, 2016) untuk pembelajaran pubertas anak-anak kelas 4-6 sekolah dasar (Rogol dan Roemmich, 2002).
- c. Tamsil, dkk., dari Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Ciputra, Surabaya, membahas desain identitas visual (Wardana, 2021; Arief, dkk. 2021) untuk media promosi digital desa wisata dengan memaksimalkan potensi tradisi, kuliner dan pemandangan alam lokal (Krisnawati, 2021).

3. Sebagai bentuk Kontribusi pada Perubahan Sosial:

Katoppo, dkk. dari Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, membahas proses cepat prototipe desain untuk komunitas kampung kota yang membutuhkan sebagai bagian dari penerapan inovasi desain sosial (Brown dan Wyatt, 2010; IDEO, 2015) untuk pemberdayaan masyarakat (Katoppo, 2017 & 2018).

These seven papers will serve as the concluding discussion for the Design as Strategy discourse series. In the epilogue of JSDIS Vol. 6 Edition 2, the patterns of their relationships will be examined further.

Ke-7 makalah ini juga akan menjadi bahasan penutup dari seri diskursus Desain sebagai Strategi, yang pada bagian *epilogue* JSDIS Vol. 6 Edisi 2 ini akan dituliskan lebih jauh untuk melihat pola relasi-relasinya.

Please do enjoy reading these 7 case studies of Design as a Strategy, aiming to build its final discourse in this JSDIS Vol. 6 Edition 2!

Selamat membaca 7 studi-studi kasus ini sebagai pembangunan final diskursus Desain sebagai Strategi pada JSDIS Vol. 6 Edisi 2 kali ini!

REFERENCES/DAFTAR PUSTAKA

- Aiko, Lee, J. S. dan Anggraini, L. D. (2024). *Sense Of Place Restoran Seoul Bunsik Surabaya Faktor Fisik Dan Perilaku Pengguna, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.6, Ed. 1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 8-18, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Ardhani, R., & Ardianto, D. T. (2022). *Perancangan Social Media Campaign 'Ecobrick' sebagai Upaya Pemanfaatan Sampah Plastik di Daerah Istimewa Yogyakarta. Seminar Nasional Desain Sosial*. Surakarta: Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret.
- Ardiansah, I., & Maharani, A. (2020). *Optimalisasi Instagram Sebagai Media Marketing Potret Penggunaan Instagram sebagai Media Pemasaran Online pada Industri UKM*. (A. Kamsyach, Ed.), CV. Cendekia Press (p. 120). CV. Cendekia Press.

- Arief, Z. I. M., B, S., & Kadir, I. (2021). *PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL EKOWISATA HUTAN MANGROVE TONGKE - TONGKE KABUPATEN SINJAI* [Masters, Fakultas Seni dan Desain]. <https://eprints.unm.ac.id/21105/>
- Bodger, D. (1998). Leisure, Learning, and Travel. *Journal of Psychology Education, Recreation & Dance*.
- Brown, T., dan Wyatt, J. (2010): Design thinking for social innovation, *Stanford Social Innovation Review, Stanford School of Business*, 29-35.
- Coleman, C. (2002) *Interior Design Handbook of Professional Practice*. New York, NY: McGraw-Hill.
- DeGuzman, K. (2023). Visual metaphors explained - parasite, shawshank, more. Retrieved from <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-visual-metaphor-definition/>
- Design Disciplin. (2022, July 8). What is Research through Design? [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=wLcz8GTDFYI>
- Edgar, B., Srinaga, F. dan Thiodore, J. (2024). *Enhancing Gen Z's Sensory Experience through Multi-Sensory Social Space Design, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.6, Ed. 1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 34-48, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Ferguson, K., & Candy, S. (2014). *PARTICIPATORY DESIGN HANDBOOK Handbook Design and Graphics*. 71
- Friesen, N. (2011). Media: Digital, Ecological and Epistemological. *E-Learning and Digital Media*, 8(3), 175-180. <https://doi.org/10.2304/elea.2011.8.3.175>
- Flood, M. (2023). "Toxic masculinity": What does it mean, where did it come from – and is the term useful or harmful? Retrieved from <https://theconversation.com/toxic-masculinity-what-does-it-mean-where-did-it-come-from-and-is-the-term-useful-or-harmful-189298>
- Gen Z Statistics 2023: How Many People Are In Gen Z? - EarthWeb. (n.d.). Retrieved September 21, 2023, from <https://earthweb.com/gen-z-statistics/>
- Han, H., & Hyun, S. S. (2020). Impact of hotel-restaurant image and quality of physical-environment, service, and food on satisfaction and intention. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 42, 1-11. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2017.03.006>
- Hidayat, D., Firdaus, M., & Mandala, E. (2017). Revitalisasi Kearifan Lokal Sebagai Identitas Bangsa di Tengah Perubahan Nilai Sosiokultural. *Proceeding Seminar Nasional Budaya Urban*, 121–133.
- IDEO (2015): *Field Guide to Human Centered Design*, ISBN: 978-0-9914063-1-9.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan gamifikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal*

TiCom, 5(1), 1-6.

Katoppo, M. L. (2017): *DESAIN SEBAGAI GENERATOR PEMBERDAYAAN MASYARAKAT*, Disertasi Program Doktor, Institut Teknologi Bandung.

Katoppo, M.L. (2018): Desain sebagai Generator: Bagaimana Desain menjadi terang bagi semua orang, *Seminar Nasional Desain Sosial, Design Week 2018, ISBN: 978-602-17184-3-8, 24th*, July 2018, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Indonesia.

Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. (2021). *Sistem informasi Pengelolaan Sampah Nasional*. Retrieved from <http://sipsn.menlhk.go.id>

Kholis, A., Budi, S. dan Nurcahyanti, D. (2024). *Artificial Intelligence-Based Outpainting Technology: TikTok Effect Features in the Perspective of Elegant Design Composition*, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial* Vol.6, Ed. 1, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 65-78, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.

Krisnawati, I. (2021). Program Pengembangan Desa Wisata sebagai Wujud Kebijakan Pemerintah Dalam Rangka Pemulihan Ekonomi Pasca Covid dan Implementasinya. *Transparansi : Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi*, 4(2), 211–221. <https://doi.org/10.31334/transparansi.v4i2.1974>

Lupton, E., & Lipps, A. (n.d.). The Senses. Retrieved October 15, 2023, from https://ereader.perlego.com/1/book/1099418/17?element_originalid=ch10

Moustakas, L. (1994). *Phenomenological Research Methods*. Sage Publications, Inc.

Nasaruddin. (2015). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Khwarizmi*, 3, 21–30.

Nugraha, A. (2012) *Transforming Tradition: A Method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*, Helsinki, Aalto University Publication.

Richards, G., Wisansing, J., & Paschinger, E. (2019). *Creating creative tourism toolkit*. Bangkok: Bookplus Publishing.

Rogol, A. D., Roemmich, J. N., & Clark, P. A. (2002). Growth at puberty. *Journal of adolescent health*, 31(6), 192-200.

Rudi, V. dan Wiradinata, K. (2024). *Strategi Desain melalui Pendekatan Kreatif terhadap Prinsip Desain RevaStudio*, *Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial* Vol.6, Ed. 1, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 26-33, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.

Steele, F. (1981). *The sense of place*. CBI Publishing Company.

Sternberg, R. J. (2002). *Handbook of creativity*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Sugiharto, B. (2019). *Budaya dan Kondisi Post-tradisi*. Penerbit Kanisius.
- Taggart, R. Mc. (2006): Participatory action research: issues in theory and practice, *Educational Action Research*, 2:3, 313-337, DOI: 10.1080/0965079940020302.
- Trissenda, C.A.P., Mahendra, A. M., Harjani, C. (2024). *Perancangan Media Pembelajaran Matematika Dasar Studi Kasus Kelas 2 SDN Klitren, Yogyakarta, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.6, Ed. 1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 19-25, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Wardana, W. S. (2021). *TA: Perancangan Identitas Visual Wisata Sumber Sira Kabupaten Malang sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness [Undergraduate, Universitas Dinamika]*. <https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/5944/>
- Widyastuti, P. A., Fuad, A., dan Susanto, R. (2024). *Participation Design of Fabric Material Utilization, Study Case: Improving Creative Process of PAUD HI BKB Kemas Kutilang, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.6, Ed. 1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 57-64, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.
- Yao, K., Gao, P., Yang, X., Sun, J., Zhang, R., & Huang, K. (2022). Outpainting by Queries. *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 13683 LNCS, 153–169. https://doi.org/10.1007/978-3-031-20050-2_10
- Zeng, J., Abidin, C., & Schäfer, M. S. (2021). Research Perspectives on TikTok & Its Legacy Apps. *International Journal of Communication*, 15(September), 3161–3172.
- Zulkarnain, A. (2024). *A Phenomenological View of Digital Media's Role In Contemporary Culture, Jurnal Strategi Desain dan Inovasi Sosial Vol.6, Ed. 1*, Fakultas Desain, Universitas Pelita Harapan (UPH), Indonesia, 49-56, ISSN:2715-2898, E-ISSN: 2715-5129.

Website & OJS SNDS & ICSD 2024:

<https://snds.uph.edu/>

<https://ojs.uph.edu/index.php/SNDS/index>

<https://ojs.uph.edu/index.php/ICSD/index>

